PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES — kun for medlemmer

Nr. 221, onsdag 22. juli 1998

REDAKSJONELT

Vi har fått nok stoff til et rimelig tykt nummer av PHOBOS (ikke minst skyldes dette at resultatlistene fra ARCON 14 endelig er ferdig punchet!). Når vi så i tillegg avslutter det som vel inntil videre blir den siste av Jan Erik Storebøs beretninger fra Storland (selv om vi vel har igjen et kortere stykke **om** denne serien med føljetonger), kan det jo bli tynnere nummer etter hvert utover: **Skriv noe til PHOBOS, da vel!** Vi gjentar de ivrige oppfordringene til frivillig innsats som har kommet i Ex Cathedra-spalten i det siste: Hobbyen vår er ikke mer enn det de enkelte spillerne gjør den til!

Det er ikke alltid man har så stort overskudd til overs når man er ferdig med å sammenstille et tykt nummer, og vi tror nok at det som er mest aktuelt å kommentere i denne PHOBOS-redaksjoneltspalten er *været.* Nå har vi altså nesten hatt noe som lignet på sommerdager; det kan jo ikke vare særlig lenge, skulle man tro, men foreløpig ser det nesten ut som om det kan tenkes å bli flere dager på rad vi skal få se solen… Ellers skylder både ARCON og den umiddelbart påfølgende sf-kongressen Intercontact på været (og Fotball-VM!) som årsaker til dårligere enn budsjettert fremmøte. For vår del tror vi at det kan være vel så viktig med forbedret PR — og at kongresskomiteene er villige til å ta en grundig, hard titt på hva det egentlig er de holder på med.

Offisielt deltagertall for ARCON 14: 725 besøkende

RESULTATLISTE FOR ARCON PÅ S. 7

EX CATHEDRA

spalten til Johannes H. Berg (formann Ares Bjølsen + administrator for ARCON)

Det er ikke alltid at man føler det som om arbeidet for spillhobbyen går like raskt fremover. Jeg har klaget over dette før, og kommer sikkert til å gjøre det igjen: Sånt må være et av privilegiene man kan benytte seg av ved å ha sin egen spalte i hvert nummer av PHOBOS. Men det er jo ikke bare for å syte og klage jeg kommer med slike kommentarer: Problemet er høyst reelt, og slike ting som frafallet fra det aktive spillmiljøet blir dessuten i det lange løp meget skadelig for det vi driver med.

Dette problemet kjenner man i høy grad til fra utlandet, der visse deler av hobbyen ofte har sine bølgedaler — et terreng der for eksempel brettspillfolk later til å befinne seg mye av tiden nå i 90-årene. Og her i Norge er det nå oppstått problemer med det langsiktige arbeidet for å bygge opp en spillorganisasjon (kjent som Spillforbundet eller NSSF), som skildret i siste PHOBOS. Samtidig er vi langt fra fornøyd med arbeidet for årets ARCON; det var ingen katastrofe akkurat, men visse åpenbare svakhets- og tretthetstegn kom til syne: Mye av det som gikk bra, skyldtes at det kunne drives på ren rutine, mens en del av det som sviktet, var ting som i minst like stor grad burde ha vært en ren selvfølge...

Noen ren krise er det nok ennå ikke, men jeg tror nok at det må legges mye arbeid og omtanke i planleggingen av neste års ARCON. Herværende foreninger (Bjølsen & Blindern) har jo også til en viss grad hatt sine rekrutteringsproblemer, og er av & til gått tom for inspirasjon til aktiviteter etc. Ikke desto mindre er vi nok her på et nivå hvor en enkelt persons innsats kan gjøre en stor forskjell, mens både NSSF og ARCON kan være tyngre skuter å snu. Det er ikke slik at alt var bare bra før, og alt er bare dårlig nå; faktisk er en del av de vanskelighetene som dukker opp, av en såpass strukturell karakter at det kan være vanskelig å gjøre noe med dem nettopp av den grunn: De er "innebygget" i systemet som skal rettes opp.

Nå er det jo nettopp før det blir noen direkte krise at det bør være aller mest aktuelt å rette opp ting; når alle valgmuligheter er oppbrukt, og virksomheten er på god vei ned gjennom sluket, vil det jo svært ofte være for sent å få gjort noe med utgangspunkt i det som tidligere er blitt bygget opp. Reformisme gjør seg med andre ord best om man har rukket å begynne med det lenge før det har oppstått noe som ligner på en pre-revolusjonær situasjon.

Vi skal ikke overdramatisere det hele, men med mindre det snart dukker opp en del flere mennesker som er villige til å engasjere seg aktivt i hobbyen sin, ser jeg for meg at det kan bli langt og lengre enn langt mellom slike aktiviteter som kongresser, spillturneringer, fanziner osv. Bl.a. er det jo slett ikke sikkert at det foreligger noe egentlig behov for alt dette, hvis de som driver med de ulike formene for simuleringsspill faktisk ikke er interessert nok til å stille opp og delta i dem. Nettopp derfor er det så viktig å forsøke å *kommunisere* med alle som er engasjert i hobbyen, nye som gamle entusiaster. Om man ikke bygger opp **noen** fora der man kan gjøre dette – det være seg i form av møter, kongresser, elektroniske kommunikasjonssteder eller rent bokstavelige oppslagstavler på spillbutikkene – så vil hobbyen vår, som en gang var så livlig og trivelig, til slutt ligge igjen som et tomt skall.

Nå kan det jo virke litt vel krisepreget, dette her: De av oss som har holdt på en stund, har ikke nødvendigvis tenkt å forsvinne i løse luften, men skal man få til nyskapning, trenger man jo av og til litt friskt blod – selv om man ***ikke*** har for lange hjørnetenner! Poenget er som sagt å få gjort noe med problemene **før** det blir ordentlig krise.

Johannes H. Berg

GJØR NOE AKTIVT FOR SPILLHOBBYEN!

Malenkaja

Jenta fra Taigaen.

Den fremmede

Av Herman Ellingsen

– Det er sant, protesterer Krasny irritert. Det var dustefuglen som fanget haren.

– Nå har jeg aldri, svarer Malenkaja, og rister oppgitt på hodet. Når man prøver å dressere den til å fange mat, så leer den ikke på et øyelokk – men så snart du snur ryggen til, så kommer den trekkende med en nyfanget hare. Hva er det som går av deg?

– Kanskje dustefuglen ikke har lyst til å bli sluppet fri, foreslår Krasny nølende. Hva om dustefuglen rett og slett foretrekker å være sammen med oss, fremfor å skulle klare seg i skogen helt alene?

I mellomtiden har falken tydeligvis forstått at det er den de snakker om, den er i et hvert fall ivrig opptatt med å søke ly mellom teppene som Malenkaja har trukket rundt seg mens hun venter på at klærne skal tørke.

– Det kan nesten se ut som om du har rett, sukker Malenkaja oppgitt, og løfter fuglens hode forsiktig opp, slik at hun ser den inn i øynene. Du må da forstå det at vi ikke kommer til å jage deg bort, hvis det er slik at du heller vil bli.

– Nei, protesterer Krasny sta. Slik som du har turet frem siden du fant den som fugleunge, så har alle vært sikre på at du en eller annen gang kom til å etterlate den langt ute i skogen et sted.

– Men tror du han har skjønt det, protesterer Malenkaja, nesten på gråten.

– Selvfølgelig har han skjønt det, svarer Krasny selvsikkert. Hvorfor skulle han ellers ha oppført seg på den måten?

Det spørsmålet får Krasny aldri noe svar på, debatten blir plutselig avbrutt når det kommer en fremmed vandrende oppover langs elvebredden. Barna er jo ikke akkurat vant til fremmede, så de prøver å søke tilflukt i skogen. Uten at det har noen større effekt, så lenge de ikke har ryddet opp etter nattens leirplass. Den fremmede stanser opp ved bålet, setter seg til å vente på at barna skal dukke opp igjen.

Det varer ikke lenge før Malenkaja innser at den fremmede ikke kommer til å gi seg så lett, at han ønsker å komme i kontakt med henne og Krasny. Dessuten kan han jo ikke være så farlig, kan han vel? Derfor kommer hun frem, og snakker til den fremmede.

– Hva er det du vil oss, spør Malenkaja den fremmede, mens hun ser granskende på ham. Er du skattefogd, eller noe slikt? Ute etter pengene våre? Vi har ingen penger, så da kan du like gjerne reise din vei med en gang!

– Ta det med ro, svarer den fremmede. Jeg er ikke ute etter penger.

– Bra, svarer Malenkaja skeptisk, mens Ulv knurrer misstenksomt.

– Si meg, spør den fremmede nysgjerrig, hva gjør dere to her, så langt ute i villmarken?

– Vi bor her, svarer Malenkaja knapt.

– Her? Spør den fremmede undrende. I dette teltet?

– Nei, svarer Malenkaja irritert. Vi bor like i nærheten, over på den andre siden av elven.

– På den andre siden? Spør den fremmede, mens han kaster et blikk mot den flomdigre elven, hvor det fremdeles driver mye is og sne. Hvordan kommer dere over elven, nå i nårløsningen?

– Vel, svarer Malenkaja, det er jo liksom det som er problemet, da. Vi var tilfeldigvis på feil side av elven når isen gikk.

– Å, sånn å forstå, nikker den fremmede forståelsesfullt.

Etter hvert kommer også Krasny krypende frem fra buskene, fremdeles sky, men likevel tar hun den fremmede i handen, og neier.

– Si meg, spør den fremmede uskyldig. Hvilken skole går dere på?

KRYSTALLET

av Jan Erik Storebø

Dette er en fortsettelse av Storebøs tre tidligere føljetonger i PHOBOS, "Ferden til Sess", "Konger og Kriger" og "Konger og Intriger". Skulle noen av våre lesere ha behov for teksten til disse, er det fullt mulig å få fatt i gamle nummer; kontakt for eksempel Johannes H. Berg eller Herman Ellingsen.

Del 2

Meveren hadde problemer med å sove. Det virket som om han hørte lyder. Til slutt måtte han opp for å undersøke hva det var. Han tok ikke med et lys for bedre å sovne etterpå. Han fulgte lydene fra biblioteket. Han skikket inn. Inne så han bøkene brenne. Han ropte etter hjelp. Da han ropte syntes han han kjente noen komme nærmere seg. Men da han hadde ropt var følelsen forsvunnet. Han gikk inn og prøvde å slukke flammer. Da hørte han døren lukke seg. Han stirret på døren. Hvem det nå hadde vært som hadde tent fyr på bøkene, så hadde denne skikkelsen gått ut av døren uten å lage for mange lyder. Det betød at skikkelsen neppe hadde vært mer enn en halv jordamannlengde borte fra han da han åpnet døren. Skikkelsen hadde antagelig forberedt seg på å slå han i hodet eller noe verre. Han kjente hele kroppen skjelve. Så kom de andre. Det var unødvendig å si noe. De forsto straks hva det gjaldt å gjøre. Raskt ble ilden slukket. Det store spørsmålet om skyld syntes ingen å vite svaret på. Noen munker ble satt til å holde vakt i biblioteket. Så la alle seg til å sove. Utenom Meveren. Han visste han ikke kom til å sove.

En forsamling neste dag kunne ikke komme til en eneste løsning. Sin vane tro sto Tamur og Bleg og beskyldte hverandre for udåden. Så kastet Tamur koppen sin på Bleg. Bleg kom med en lignende respons. Deretter stønnet Oftar. Så ytret Deha at han ønsket at de to skulle være de neste til å brenne. Dette måtte et rungende bifall. Tamur og Bleg satt nå tause. Man konfiskerte deres kopper og fortsatte møtet. Men Dehas etterspørsel så ut til å være det eneste til å få noe bifall i det hele tatt. Det ble avgjort at de våpen de hadde skulle deles broderlig. For de fleste betød det kniven de brukte til middag. Det ble foreslått at de skulle sove sammen. Dette forslaget nådde en viss anerkjennelse. Men nødvendigvis ble det en diskusjon om snorking ut av det. Men for det meste endte møtet opp i diskusjoner om hvem som var den skyldige. Munkene ble delt i to : de som skulle sove i storsalen og de som skulle sove i biblioteket. Så gikk hver til sitt.

Meveren våknet opp. Han hadde endelig sovnet. Han lyttet. Det var merkelig stille. Meveren skalv. Hvor var de andre? Han sto opp. Han lyttet igjen. Jo, det var skritt. Hjertet banket fortere. Han så seg om etter våpen. Han fant ingen. Han lyttet igjen. Han kunne ikke høre munkene. De måtte være i storsalen eller der omkring. Det betød at han var alene. Febrilsk begynte han å lete etter imaginære våpen. Det beste han kunne finne var en stor bok. Han sto klar. Døren åpnet seg. Hele kroppen skalv. Men ingen kom inn. Lekte noen med han? Han ventet. Fremdeles kom ingen inn. Kanskje noen håpet han skulle sprette fram bevæpnet kun med en tung bok for å stikke han med minst mulig risiko. Han ventet. Han så på boken han holdt i. Den var et urteleksikon. Så hørte han en stemme : -"Skal du ikke snu deg?". Stemmen kom bak han. BAK HAN? Hvordan kunne stemmen komme BAK HAN? Det var ingen inngang bak han. Vinduet? Hadde skikkelsen firt seg ned og klatret inn gjennom vinduet? Han skulle til å snu seg da han merket en kniv rundt halsen. Da forsto han at det var nytteløst.

Det var først nå folk spurte seg hvor Meveren var. Flere munker manglet, men Meveren var kjent for de fleste. Oftar ba alle komme. Og alle kom. Utenom Meveren. –"Det ser ut til at løsningen er klar. Det er Meveren" sa Bleg. –"forstår du aldri at du snakker som en landsbytulling. Meveren var den som

meldte fra" sa Tamur. De ble enige om at det ikke kunne være Meveren. Så begynte de å lete. Etter en stund ble de igjen samlet. Meveren var ikke funnet og nå var flere munker forsvunnet. De talte de som var igjen. Knapt tyve. –"Nå må vi holde sammen" sa Oftar. Så inspiserte de kjøkkenet. Der fant de ut at de store knivene og kjøttøksen manglet. Oftar tillot seg en liten spøk. –"Ser man det. Vi trengte aldri kjøttøksen når den var her. Nå som vi virkelig trenger den – er den borte". Så gikk de til redskapsboden. Der fant de ut at en del skarpe redskaper var borte. Men også en del utskjæringsredskaper. –"Hva trengte han det til?" spurte Devila. –"Kanskje det er flere" sa Dehenji. Dette fikk de andre til å grøsse. De ble enige om å holde sammen. Intet mer skjedde den dagen.

Kevill inspiserte bøkene som var igjen. Han så etter brannskadene. Bøkene dekket en gammel mekanisme. Dette var Kevill klar over. Ingen hadde kunnet åpne den i lange tider. Nå la han merke til at den hadde nylig blitt åpnet. Hvordan kunne det ha gått til? han tok fire munker med seg til redskapsboden. Der hentet han de redskapene han trengte. Så begynte han å bryte opp den gamle mekanismen. Lenge holdt de på. Til slutt åpnet mekanismen seg. Ingen av munkene hadde noen anelse om hva som ventet dem. De hadde alltid latt mekanismen stå som den var. De så mørke og trappetrinn. De tente fakler. Så begynte de å bevege seg nedover. Trappene viste seg å ikke være mer enn en vindeltrapp. Det de så var en vanlig potetkjeller. Så merket Kevill noe uvanlig. En båt. Den var nettopp blitt lagd. Den så ut til å ha vært laget av gamle kasser og tømmer fra innsiden av båten. Hva var meningen med den? Hadde morderen desperat prøvd å skjule at han hadde båt. Og hvordan skulle en slik spinkel båt overleve bølgene? Det trengtes sterk magi til. Kevill så igjen på båten. Den manglet noe og redskapene var ikke ennå lagt til siden. Var morderen der fremdeles? Kevill så seg rundt. Ingen å se. Så beveget han seg mot en dør som ledet ut mot havet. Han bandt seg med tau. Han stakk hodet ut. Heldigvis var ikke bølgene så voldsomme. Han så seg omkring. Da han så opp skimtet han en klatrende skikkelse.

Kevill hadde nettopp kommet opp igjen og la rapport. Morderen hadde ikke avslørt seg. Fremdeles var de alle usikre. Oftar fant tiden inne for å løse mysteriet magisk. Han samlet alle til messe. Under messen ba de Maktene om å vise hvem den skyldige var. De ba om at den tilstede som var skyldig skulle rammes av skyldens flammer. Men ingen flammer dukket opp. –"Det virker ikke" sa Oftar. –"Jo. Men han er ikke blant oss. Noter hvem som er har. Alle de tilstedeværende er uskyldige" sa Kevill. Bleg og Tamur stirret på hverandre. Etter at messen var over sa Tamur til Bleg : -"Jeg aner ikke hvordan du vred deg unna, men jeg vet du er skyldig". –"Ikke spill for meg" sa Bleg. –"Jeg kunne si det samme" sa Tamur. Bleg skulle til å si noe, men slo isteden. –"Er det slik du vil ha det skal du få det" sa Tamur og slo igjen. Bleg la sine hender på Tamurs hals. Tamur gryntet og sparket Blegs ben. Så gikk det opp for han at Bleg ikke ville slippe. –"Si at du er skyldig" sa Bleg. Tamur kjempet for å puste. Nå gikk det opp for de andre munkene at denne krangelen var større enn den vanlige. Noen begynte å løpe mot Bleg og Tamur. I panikk slo Tamur seg løs og slang Bleg mot veggen. Det viste seg å være feil for det var ingen vegg der, men et stort vindu. Bleg falt rett ned til bølgene. Alle munkene ble tause.

Det var på tide å gå manngard rundt i klosteret. Morderen måtte finnes. De delte seg i 4 grupper på rundt fire. Melin, Oftar, Kevill og Dehenji ledet hver sin. Dehenjis gruppe skulle bare bli igjen i biblioteket. Strategien gikk ut på å innringe morderen. Kevills gruppe undersøkte cellene en etter en. Ingen morder så ut til å finnes. De kunne høre absolutt ingen. De beveget seg stadig bortover. Stadig så de ingen. Kevill tittet inn i nok en celle. Nei, ingen her. Tankefullt beveget han seg inn i rommet. Hvor kunne morderen være? Like tankefullt skrapte han mot vinduskarmen. Han tittet ut av vinduet. Så kunne han plutselig kjenne hele kroppen bli løftet opp. Rett ned så han klippene. Munkene han hadde med seg . Tamur, Devila, Deha og Lados løp for å hjelpe. Tamur kom først fram. Han stirret opp. Der så han Kevill heist opp av en munk ved navn Canija. –"Canija, hva gjør du?" spurte han dumt. Canija svarte ikke, men slapp Kevills kropp som dalte raskt ned. Etter det krøp han i rask fart opp klostermuren. Tamur kunne ikke tro sine egne øyne. Det var da umulig å bevege seg opp muren i det tempoet. Det var umulig i det hele tatt. Muren var helt rett og var dessuten sleip. Det fantes da intet feste. Munkene begynte å løpe oppover. de to andre gruppene som undersøkte oppfattet dette og begynte å løpe selv, selv om de ikke ante hva som skjedde. Oppe i neste etasje ble Devila satt til å vokte gjennom vinduet. Han så ingenting. Det betød at skikkelsen var på taket. Lados åpnet takluken.

Han så Canija og skrek at han gjorde det. De beveget seg opp på taket. Canija bestemte seg da for å løpe ned klostermuren. Devila stirret forskremt på Canija. Canija så han og grep tak i han og slang han ut mot havet. Så løp han videre. Nå løp munkene nedover igjen. Canija løp inn i storsalen gjennom det store vinduet. Dette vakte en del oppstandelse hos Dehenjis gruppe. Dehenji åpnet opp døren for å se hva som skjedde. Da han fikk øye på Canija forsto han hva som foregikk. Han grep fiskekniven han hadde fått utdelt. De andre i gruppen kopierte bevegelsen. Canija så sint på dem. Han prøvde å løpe ut av storsalen. Mesterlig kastet Dehenji seg over han og klarte å velte han. De andre var straks på pletten. Canija rev seg løs, men det var nytteløst nå. De andre var like ved. Desperat prøvde han å kjøre en stor kjøkkenkniv i Dehenjis strupe. Munken Ojia var raskere. Raskt snittet han opp Canijas hals. Gruppen pustet lettet ut. De begynte salen å skjelve. En røyk spredde seg og plutselig sto en annen skikkelse der. Nå begynte de andre gruppene å ha kommet seg tilbake. Melin gjenkjente skikkelsen. –"Nezar!" utbrøt seg. Nezar følte seg ikke særlig snakkesalig og gikk til angrep på Dehenji. Dette var et magisk angrep. Nezar kunne ikke annet for han hadde ingen kropp. Raskt forsøkte han alle slags magiske angrepsteknikker. Det tok ikke lang tid. Dehenji hadde store problemer med å forsvare seg. Han var forst og fremst munk, ikke tryller. Snart måtte han legge seg på kne. Og deretter ble han mindre og mindre. I hans sted var nå en meget liten skapning med følehorn og skall. Oftar var som kjent leder og viste nå lederegenskapene. Raskt organiserte han de andre. De gikk alle sammen for å forsvare seg. Likevel var Nezar sterkere enn dem. Melin undret. Hva var forbindelsen mellom Nezar og Canija. Han så på Gabar. Ja, selvfølgelig. Krystallet! I den hadde Gabar og Nezar begge vært. De hadde jo vært forbundet tidligere. Nezar hadde unngått å vise seg siden han ikke hadde kropp. Han hadde tatt over Canijas isteden. Hva kunne de gjøre for å forsvare seg mot den mektige Nezar. Kunne det tenke seg at Nezar fikk sin kraft fra krystallet. Han løp for å hente noe å knuse stenen med. Alle stirret på han. De trodde han flyktet. Nezar forsøkte å angripe Melin, men oppdaget at han fremdeles var beskyttet. Og han kunne ikke selv dra. Nå merket Deha at han begynte å bli grønn. Et dyr, jeg blir til et dyr! Tenkte han. Melin løp tilbake. Redskapet han trengte hadde ikke ligget langt unna. I nødens stund hadde det blitt ansett som et våpen. Han løp mot Canijas kropp. Han bøyde seg foran Nezar og sa : -"Nåde! Jeg ber deg". Samtidig snek han seg ennå litt bort mot Canijas kropp. Han la armene rundt den døde Canijas lommer. –"Hva er det du vil ha?" spurte han. Han skjulte nå at han lette etter krystallet. –"Men det er jo deg jeg vil ha. Du ble min fysiske død" sa Nezar. Melin fant krystallet. –"Men det ser ut til at du har greid deg ålreit for det" sa Melin i en mer hverdagslig tone. –"Høh?" kom det fra Nezar. Melin tok ut krystallet og skulle til å slå det i småbiter. –"Dåre! Det vil være din brors død. Vi er begge forbundet. Vi er uadskillelige" sa Nezar. Melin så på Gabar, så så han på en seierssikre Nezar. Så slo han krystallet i småbiter. Gabar forsvant med en gang. MelNezar flakket litt før han forsvant.

Melin så utover havet. Gabar hadde vært hans bror. Men han var et helt keiserrikes far. Han hadde plikt overfor noe viktigere nå. Flere folk stolte på han. Nezar var en fiende som måtte bli slått. Han så på bølgene. De hadde ingen bekymringer. For dem var alt det samme. Han hadde blitt keiser. Men han hadde mistet alt på veien. Gabar, Figo, hans far og Sama som ble hans erkefiende da han var keiser. Vinden blåste kaldt. Han burde gå inn igjen. Snart ville han dra til fastlandet. Han hadde blitt en keiser som hadde ingenting. Vinden blåste stadig kaldere. Men han ble værende. Det var som om hans to øyne var dømt til å speide utover horisonten. I den var bølgene som slo mot klippene. De syntes evige, uforanderlige.

RESULTATLISTE ARCON 14

1830
1. Hans Torvarn
2. Ståle Halvorsen
3. Eirik Aare

***AD&D* NM**
1. Trond Saksvik
2. Cato Hilsen
3. Jørgen Gangfløt

Beste spilleder: Ask Eirik Storsve

***AD&D Ravenloft* (lag)**
Vinnerlag: Martin Rossing, Tom Roger Nordmo, Asbjørn Ormbostad, Thomas Wiborg-Thum, Asle Elen
Beste spilleder: Per Kristian Stoveland

Advanced Civilization
1. Øystein Arnesen
2. Sten Hugo Hiller
3. Thomas Johnsen

Age of Renaissance
1. Harald Torvatn
2. Hans Petter Evju
3. Ståle Halvorsen

Anarkist-*Scrabble*
"De hadde det gøy. Alle vant."

Ars Magica
1. Rune H. Johansen
2. Erlend Rognli
3. Knut O. Nortun

Beste spilleder: Haakon Thunestvedt

***Axis & Allies* (lag)**
1. Arne Vasli Søraas, Morten Høy Pettersen
2. Lars Faye Ree (+ en ukjent)

Blood Bowl
1. Stian Madshus
2. Leiv Hodne
3. Brian Lovasz / Mathias Berntsen

Call of Cthulhu **(lag)**
Vinnerlag: Dag Erik Hagen, Rune H. Johansen, Peter Toth

Castle Falkenstein **(lag)**
Vinnerlag: Bård Eskild Frantzen, Ole Bendik Steinsland, Ellinor Lønnå, John Grande, Lars Weydahl
Beste spilleder: Trond Pedersen

Diplomacy
1. Edvard Christiansen
2. S.R. Bjørn Berdal
3. Eirik Feiring

James Bond 007
1. Cato Sletvold
2. Erlend Dokka
3. Simen Thoresen

Jenga
1. Åsmund Skjæveland
2. Ellinor Lønnå
3. John Nilsen

Junta
1. Eirik Feiring
2. Lars Steløkken
3. Bjørn Andreassen

Kosedyr
"Ingen syntes det var koselig å konkurrere. Alle koste, både med seg selv og andre."

Kostymekonkurransen:
«Fantasy»-klassen: Magnhild Sygnestveit
«Fri» klasse: Reidulf Holm

Kult **(lag)**
Vinnerlag: Lars Harald Gathe, Henrik Rudstrøm, Thomas Wiborg-Thune, Andreas Aa. Gogstad
Beste spilleder: Kay Olsen

Magic: The Gathering **NM**
1. Snorre Helvik
2. Nicolai Herzog
3. Kim Eikefet / Gisle Salem
Disse 4 kommer til VM i USA, og til EM. I tillegg kommer følgende 4 med til EM:

Jan Pieter Groenhof
Tommy Hammer
Gutorm Høgåsen
Frede Tunsjø

Miniatyrmaling
Klasse "liten": Stian Madshus
Klasse "stor": Arne T. Risa
Klasse "kjøretøy": Eirik Østlund
Klasse "diorama": Linda M. Hedlund
Juryens spesialpris (skadet miniatyr): Ole Morten T. Amundsen

Paranoia
1. Erik Bjønnes
2. Kaisa M. Lindahl
3. Thomas Wiborg-Thune

Beste spilleder: Stig Åsmund Andersen

Risk
1. Øyvind Krusedokken
2. Margareth Dahl
3. Lars Faye Ree

RoboRally
1. Håkon Lønmo
2. Kristian R.A. Østby
3. Sigurd Foshaug

Rolemaster
1. Tore Heggenes
2. Kristoffer Kallhovd
3. Bjørn Terjesen

Scrabble
1. John Grande
2. Trine Lindahl
3. Åsmund Skjæveland

Settlers of Catan
1. Fredrik Somerville
2. Margrete Somerville
3. Glenn Kristian Hansen

Shadowrun
1. Hans Arne T. Gregorsen
2. Pål Godard
3. Magnus Høy / Trond Henriksen

Beste spilleder: Kim Håland

***Shattered Dreams* (lag)**
Vinnerlag: Magnus Samuelsson, Ole Edsberg, Øyvind Netland, Espen L. Larsen, Norunn Ottersen Seip
Beste spilleder: Geir Amdal

Smurfekrigen II
1. Lars Weydahl
2. Kristian Østby
3. Jørgen Moe

Beste spilleder: Stig Fosback

Spilledermesterskapet:
Jon Fredrik Østmoe

***Star Wars* NM**
1. Ola Mashali
2. Ian Burman
3. Are Riksaasen

Tegnekonkurransen
Kategori «fantasy»: Magnhild Sygnestveit
Kategori «science fiction»: Bendik Kalkuborn

Terningkastkonkurransen
1. Nils Flack
2. Dag Øverbakken
3. Jørgen Gangfløt

***Terrorist* (lag!)**
Vinnerlag: Daniel Aasberg, Jenny Graver, Heine Kingsrød, Aslak Solumsmoen, Atgeirr Flø Rasmussen
Beste spilleder: Leif Frode Jensen

Titan
1. Pan B. Christensen
2. Bjørn-Erik Bugge
3. Anne Storebø

Titan — the Arena
1. Harald Torvatn
2. Georg Lundesgaard
3. Piet Skjæveland
4. Øyvind Krusedokken
5. Brunhilde Marie Hjertaas

Vampire
1. Martin Lindelien
2. Ellinor Lønnå
3. Magnus Jakobsson
Beste spilleder: Niels E. Wisth

Vampire — Dark Ages **(lag)**
Vinnerlag: Ørjan Stallenes, Lars Øyvind Lund, Espen A. Ellingsen, Erling Rognli, Stig Åsmund Andersen
Beste spilleder: Tom Roger Nordmo

Warhammer Battle
1. Peter Molnar
2. Ulrik Dankertsen Bøe
3. Stian Madshus / Eirik Østlund

Warhammer FRP **(lag)**
Vinnerlag: Magnus Høy, Pål Godard, Torgeir Olsen, Geir Olsen

Warhammer 40 000
1. Andreas Farsjø
2. Geir Morten Øvestad
3. Arild Sørstad / Lars Erik Bø

Wrasslin' **(lag)**
1. Per Øystein Bentestuen & Lorentz Teigen
2. Jo Hermann Haugholt & Hans Torvatn

BESTE SPILLEDER UNDER HELE ARCON:
Høyeste totalpoengsum: Ask Eirik Storsve
Høyeste enkeltscore: Per Kristian Stoveland